Disney's Lilo & Stitch
リロ アンド スティッチ
スティッチの大冒険

はじめに

『リロ アンド スティッチ スティッチの大冒険』をお買い求めいただきありがとうございます。あらかじめこの解説書をよく読んでから、ゲームをお楽しみください。

■本解説書に使われている画面写真は開発中のものです。

SLPS 25153

もくじ

2

秘密の実験室

……宇宙のはるかかなた、とある無人小惑星で≪試作品626≫は生まれました。いや、「生まれた」というのは正確ではありません。
≪試作品626≫は何を隠そう、天才科学者のジャンバ博士が、長年にわたる遺伝子研究の末に完成させた実験生物なのです。
博士は秘密の実験室で、宇宙最強の生物になる遺伝子の組み合わせを考えていました。そして実験と改良を重ねて、とうとう成功させました。完成したこの青い小さな生物こそ、銀河を丸ごと破壊できるほどの力をもった≪試作品626≫なのです。

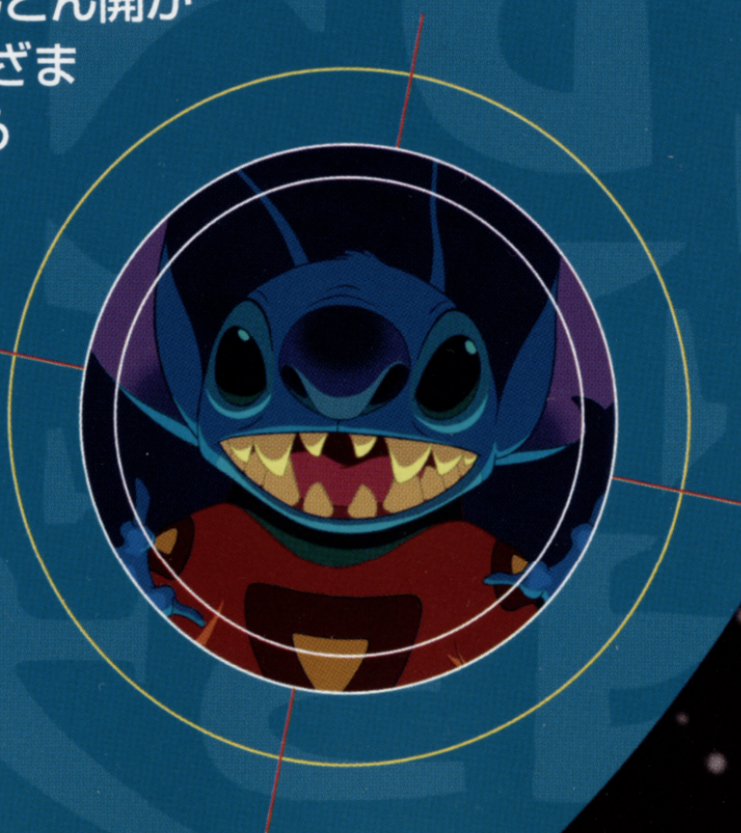
でも、博士の実験室にいる「研究成果」は≪試作品626≫だけではありません。≪試作品626≫の誕生を、そばでじっと見守っていたのが≪試作品621≫でした。どちらの試作品も博士が延々と重ねてきた実験の最新成果です。それに、600番台は傑作続きでした。
≪試作品626≫は最強になれるのでしょうか?

一方、ジャンバ博士の実験室からそれほど遠くない別の秘密の実験室では、ジャンバ博士の強敵ハビトレール博士が自分の実験に熱心に取り組んでいました。悪者のハビトレール博士は、ジャンバ博士の実験生物よりも強いミュータントを作ろうと躍起になっているのです。
≪試作品626≫は、ジャンバ博士の実験生物が最強で、ハビトレール博士が設計した生物なんか敵じゃないことを証明できるのでしょうか?

さて、そんな2人の科学者を見守るのが、ガントゥ大尉です。銀河のはずれに停泊させた巨大な軍用宇宙船から、この一部始終を監視しています。2人の科学者の動きからは目が離せ

ません。大尉は2人が最後の一線を越える瞬間を待ち構えています。
ひょっとすると2人の科学者が開発した乱暴者のミュータントが、今度こそ目に余ることをやらかすかもしれません。そうなったら一大事です。

さあ、いよいよ≪試作品626≫、別名"スティッチ"の冒険が始まります。
ジャンバ博士は出来たてほやほやのスティッチの実力を試すために、一通りの任務を用意しています。どの任務でも、スティッチの主な目的はDNAを集めることになります。何のためかって? もちろんそれはジャンバ博士の遺伝子の研究のためです。

スティッチは破壊が大好きです。各レベルでは仕事をやり遂げるだけでなく、全力を注いでいろいろなものを破壊してみましょう! ときには意外な結果が生まれるかもしれません。
スティッチがDNAを集めれば集めるほど、探検、または破壊のための世界がどんどん開かれるはずです。さまざまな敵も立ちはだかるでしょう。
カモもいれば、なかなか手ごわいやつもいます。
今こそスティッチが評判にふさわしい実力の持ち主であることを見せつけてやるのです!

ゲームを始める前に

コントローラについて

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)

◇アナログコントローラは、コントローラ端子1に差し込んで使用してください。コントローラ端子2は使用できません。

◇アナログコントローラ(DUALSHOCK)等の操作も同じです。

◇LED表示は、常に赤色の状態です。

◇振動機能は、「オプション」の「コントローラ」にある「バイブレーション」で、ON/OFFすることができます。(→7ページ)

"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)について

ゲームのセーブ/ロードには、"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)を使用します。ゲームを始める前に、47KB以上の空き容量がある"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)を、"PlayStation 2"本体のMEMORY CARD差込口1に差して使用してください。

◇MEMORY CARD差込口2は使用できません。
◇ゲーム中は"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)の抜き差しをおこなわないでください。
◇オートセーブに必要な"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)空き容量:47KB以上
◇"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)の空き容量が足りない場合は、"PlayStation 2"本体のブラウザ画面で空き容量を確保してください。

操作方法

メニュー操作

方向キー/左スティック ・カーソルの移動
○ボタン ・・・・・・・決定
×ボタン ・・・・・・・前画面へ戻る

プレイ操作

左スティック ・・・・・歩く/走る
方向キー ・・・・・・・ゆっくり移動
×ボタン ・・・・・・・ジャンプ(ジャンプ中に押すとダブルジャンプ)
□ボタン ・・・・・・・撃つ
○ボタン ・・・・・・・持ち上げる/投げる
△ボタン ・・・・・・・アクション(特殊攻撃)
L1ボタン ・・・・・・・スローモーション/体当たり
L2ボタン ・・・・・・・視点をスティッチの向きに合わせる
R1ボタン ・・・・・・・ジェットパック(ロケットパック)/グラップルガン
R2ボタン ・・・・・・・視点をスティッチの向きに合わせる
R3ボタン ・・・・・・・スティッチの向きを視点方向に合わせる
右スティック ・・・・・周りを見回す
STARTボタン ・・・・ポーズメニュー
SELECTボタン ・・・・ステータスの表示/非表示

横ステップ
L2ボタンまたはR2ボタンを押しながら左右に移動すると、横ステップします。

バックステップ
L2ボタンまたはR2ボタンを押しながら後ろに移動すると、バックステップします。

ロックオン
画面内に敵がいる場合、R2ボタンで敵にロックオンします。
R2ボタンを再び押すと、ターゲットを切りかえます。

ゲームを始めよう

オートセーブ/ロード

ゲーム中のセーブ/ロードは自動的におこなわれます。初めてゲームを開始する場合は、47KB以上の空き容量がある"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)を"PlayStation 2"本体のMEMORY CARD差込口1に差し込んでゲームを始めてください。

47KB以上の空き容量がある"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)がMEMORY CARD差込口1に差し込まれていない場合は、オートセーブの設定画面が表示されます。
オートセーブの設定画面で「はい」を選択すると、オートセーブせずにゲームを開始します。ゲームの途中経過をセーブすることはできません。
オートセーブの設定画面で「いいえ」を選択すると、タイトル画面に戻ります。

セーブしてあるゲームを続きから始めたい場合は、セーブデータのある"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)をMEMORY CARD差込口1に差し込んだ状態で、ゲームを始めてください。ゲーム中のセーブ/ロードはすべて自動でおこなわれます。

メインメニュー

メインメニューからは、これからプレイする"ワールド"の選択(→P8)や、シークレット・ムービー(→P9)、オプションなどを選択できます。

オプション

メインメニューでSTARTボタンを押すと、オプション画面でゲームのいろいろな設定を変更できます。メインメニューに戻りたいときは×ボタンを押します。

コントローラ
ゲーム操作に関する設定をします。

バイブレーション: アナログコントローラの振動機能のオン／オフを○ボタンで切りかえます。

視点操作反転: 右スティックを使って周囲を見回す上下操作を○ボタンで設定します。OFFの場合は、右スティック⬇でカメラがスティッチの頭上に移動します。右スティック⬆でカメラがスティッチに近づきます。ONの場合は、この操作が逆になります。

ジェットパック操作反転: ジェットパック(ロケットパック)で飛んでいるときの上下操作を○ボタンで設定します。OFFの場合、方向キー/左スティック⬆で下降します。方向キー/左スティック⬇で上昇します。ONの場合は、この操作が逆になります。

操作説明: 操作方法を○ボタンで確認できます。確認が終わったら、×ボタンで前画面に戻ります。

モノラル/ステレオ
サウンドタイプをモノラルまたはステレオに○ボタンで切りかえます。

効果音の音量
○ボタンで選択してから、方向キー/左スティック⬅・➡で音量を調節し、○ボタンで決定します。

BGMの音量
○ボタンで選択してから、方向キー/左スティック⬅・➡で音量を調節し、○ボタンで決定します。

スタッフロール
ゲームをつくったスタッフを○ボタンで表示させます。

ワールドの選択

メインメニューから、これから冒険する"ワールド"を選びましょう。ゲームを初めて開始するときは、一番最初のワールドだけプレイすることができます。その他のワールドへは、DNAを必要な数だけ集めないと入ることはできません。ジャンバ博士のためにたくさんDNAを集めましょう。丸いウィンドウには、次のワールドへ進むために必要なDNAの数が表示されています。

集めたDNAの合計数は、メインメニューのDNAアイコンに表示されています。

探検するワールドを選ぶには:
方向キー/左スティック↑・↓（←・→）でプレイしたいワールドを選び、○ボタンを押します。

レベルの選択

メインメニューでワールドを選択すると、次にレベルを選ぶ画面が表示されます。それぞれのワールドは、いくつかのレベルに分かれています。
各レベルで集められるDNAの数は50個です。画面には各レベルで集めたDNAの数と、次のレベルに行くために必要なDNAの数が表示されています。
1つのレベルをクリアするには、レベルの最後にあるテレポーターを見つけなくてはなりません。

レベルを選ぶには:
方向キー/左スティック↑・↓（←・→）でプレイしたいレベルを選び、○ボタンを押します。

シークレット・ムービー

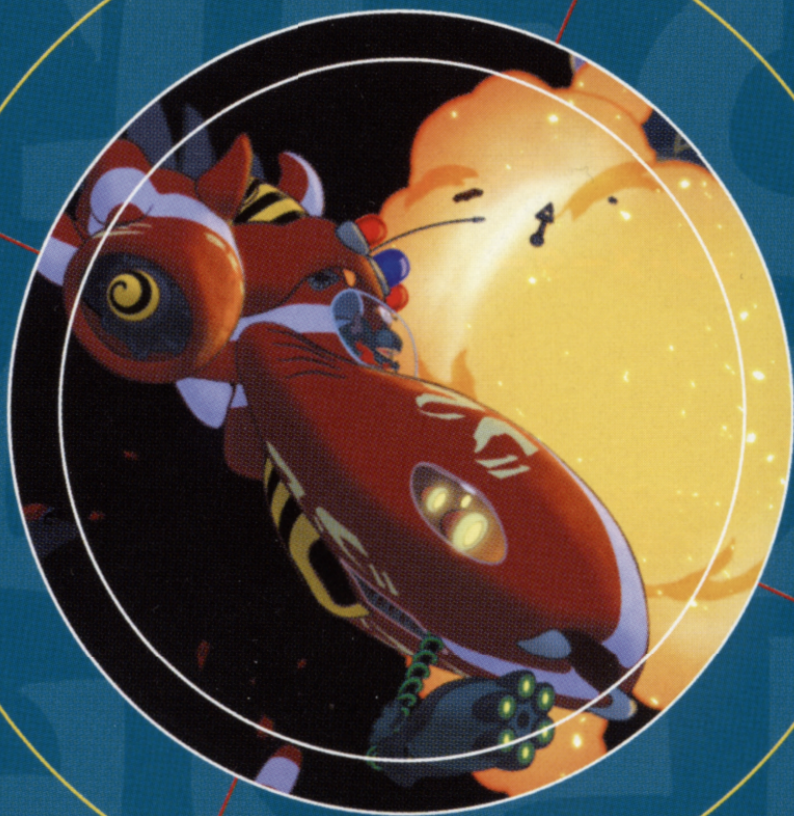
任務遂行中にリールを見つけたら、必ず集めておきましょう。集めたリールの数によって、シークレット・ムービーを見ることができます。

シークレット・ムービーを見るには:

1. メインメニューでワールドを選ぶときと同じ方法で「シークレット・ムービー」を選択します。シークレット・ムービーのリストが表示されます。

2. 入手したいシークレット・ムービーをリストから選び、○ボタンを押します。必要なリール数が集まっていれば、シークレット・ムービーを入手できます。
   - リストにはシークレット・ムービーを見るために必要なリールの数が表示されています。まだ入手できていないシークレット・ムービーのタイトルは、表示されていません。画面下のカウンターは、現在持っているリールの合計数を表わしています。

3. 入手したシークレット・ムービーを選んで○ボタンを押すと、シークレット・ムービーを見ることができます。

スティッチでプレイしよう!

ゲーム画面

未知のワールドを探検して、できるだけ多くのDNAを集めましょう。走って、ジャンプして、よじ登って……壊しまくるのです!
でも気をつけてください。ジャンバ博士から与えられた仕事をやり遂げるためには、危険なことも少なくありません。体力メーターに表れているスティッチの顔の表情に注意してください。苦しそうな顔になったら、"エイリアンの肉"を見つけましょう。これを食べれば、体力が回復します。

体力メーター

赤いメーターは、スティッチの体力を示しています。スティッチが受けたダメージの大きさは、顔の表情にも表れます。このメーターがゼロになると、直前のチェックポイントからやり直しです。

スローモーション・メーター

紫色のメーターは、スティッチが集めたスローモーション・エナジーの量を示しています。スローモーションを使うたびに、このメーターが減少します。スローモーション・エナジーを集めてメーターを回復しましょう。

DNA
スティッチが集めたDNAの数を表しています。回転しているDNAアイコンのうしろに、次のワールドへ行くために必要なDNAの数が示されています。

銃
スティッチはプラズマガンを4丁まで持つことができます。ここには、スティッチが現在持っているプラズマガンの数を表示しています。特殊兵器(フリーズガンやビッグガン)を持っているときは、弾を使い果たすまで表示されます。

ジェットパック(ロケットパック)
スティッチがジェットパック(ロケットパック)を身に着けているときは、画面左上に燃料の残量を表します。

スティッチ

スティッチが望んでいるのは自由、なかでも切望しているのは、何でもこっぱみじんに吹き飛ばすこと。これをやめさせることはできません。というのも、破壊好きな性格が遺伝子の中にしっかりと組み込まれているからです。スティッチを作り出したのは天才科学者のジャンバ博士です。頑丈なスティッチは、強力な攻撃にも耐えることができます。すばしっこく動き、高くジャンプし、壁をよじ登ることもたやすくやってのけます。ところが…
…泳ぎだけは不得意です。実をいうとカナヅチもいいところ、ブクブク沈んでしまいます。なので、湖や川には要注意です。
スティッチはジャンバ博士の命令を全力を尽くして実行しようとします。ほとんどの命令は、博士がさらなる遺伝子実験をするために必要なDNAをかたっぱしから集め、実験室に持ち帰ることです。しかし悲しいことにスティッチは、頼んでもいないのにいろいろなものを破壊してしまうのです。

スティッチの移動

スティッチの移動は、方向キー/左スティックでおこないます。スティッチは、垂直の壁やがけをよじ登り、ダブルジャンプでかなりの高さまでジャンプすることができます。急いでいるときは6本の手足全部を使って地面を這ってすばやく移動することも可能です。

ふつうのスピードで移動

スティッチは6本の手足のうち、2本の足だけで何不自由なく移動することができます。まっすぐ立つと4本の手を使って物や敵、4丁までのプラズマガンを持つことも可能です。

スローモーションを使って移動

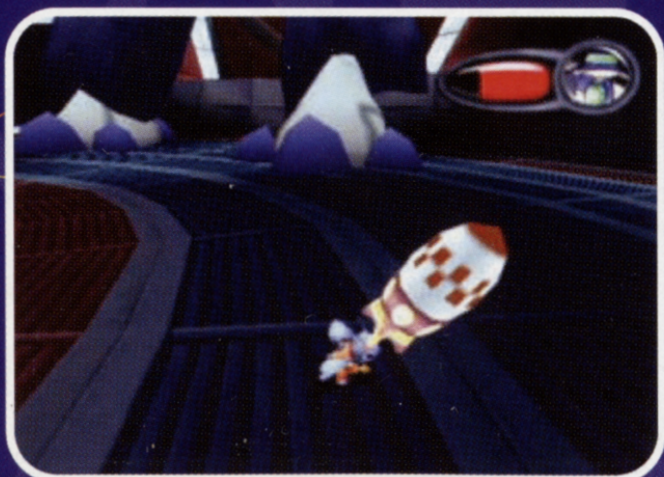
ときには急いで移動するために、6本の手足をすべて使って走り回らなくてはならないことがあります。
L1ボタンを押すとスローモーションモードに入ります。するとスティッチ以外の時間の流れが劇的に遅くなります。まるでスティッチだけを取り残して世界がスローモーションで動いているような感覚です。他の者がみな「ふつう」のスピードでのろのろと動いているあいだに、スティッチは猛スピードで進みます。
スローモーション・メーター(体力メーターの下の紫色の表示)は、スティッチがスローモーションをかけることができるエネルギーの量を示しています。このメーターを回復したいときは、スローモーション・エナジーをひろい集めます。スローモーションを利用すれば、攻撃をかわしたり、急いで別の場所に移動したり、「ふつう」のスピードで攻撃してくる敵をすばやくしとめたりすることもできます。スローモーションと体当たり(→P15)をタイミングよく交互に組み合わせて使えば、効率よく敵を倒すことができます。

ヒント：スティッチがジャンプや落下して空中にいるあいだにL1ボタンを押してみましょう。

よじ登る

スティッチはすごく硬いツメで垂直な壁やがけをよじ登ることができます。ふつうのスピードでもスローモーションモードでも、壁やがけに近づいてツメをかけることができれば、落ちることはありません。よじ登っている最中は6本の手足全部が必要ですが、プラズマガン4丁のうち2丁を発射することができます。

持ち上げる/投げる

ジャンバ博士が≪試作品626≫に組みこんだDNAのおかげで、スティッチには宇宙の常識を超えた筋力が備わっています。大きな卵から大型爆弾、それに敵までも持ち上げることができるのです。じゃまものをつかみ上げて道を空けることも可能です。物を持ち上げたいときには、近づいて○ボタンを押してください。スティッチが物を持ち上げます。もう一度○ボタンを押すと今度はそれを放り投げます。

スティッチのバトル能力

スティッチは、敵に正面から挑む方法を好みます。そのためバトルはたいていの場合、すさまじくて短いものになります。最大4丁まで使えるプラズマガンを一斉に発射すれば、並のレベルの敵はほとんどやっつけられるでしょう。強敵とのバトルでは、多少身を隠しながらプラズマガンを撃つことを考えてください。スティッチは、派手に敵をたたきのめすことができれば、それにこしたことはないのです。どんな敵に出会っても、このすさまじい能力をまよわず使いましょう。きっとスティッチは大よろこびするはずです。

プラズマガン

通常の武器は、定番のプラズマガンです。□ボタンを押すと発射します。前方を掃射したいときは、□ボタンを押しながら、L2ボタンまたはR2ボタンを押したままで方向キー/左スティック⬅・➡を入力します。画面にターゲットが表示されているときは、R2ボタンを押しながら方向キー/左スティック⬅・➡を入力すると、ターゲットを中心にして円状に移動できます。ターゲットが外れることはありません。

スティッチがふつうのスピードで移動しているときは、4本の腕を使って、すさまじい破壊力を楽しむことができます！ たとえ2本の腕で何かをつかんでいるときだって、残りの2本の腕を使って暴れることもできるのです。
各ステージの開始時にスティッチが持っているプラズマガンは1つだけです。ステージ内のいろいろなものを壊したり、敵を倒していくと、プラズマガンを見つけることができるかもしれません。プラズマガンをひろうと、銃のインジケーターにあるマークの数が増え、最大4丁まで同時に使うことができます。

スローモーションから体当たりへ

プラズマガンでは倒せない敵もいます。プラズマガンの集中攻撃も、堅い装甲にはね返されてしまう場合もあるのです! だからといってあきらめてはいけません。攻撃方法を"体当たり"に切りかえればいいのです!
スティッチを空中にジャンプさせ、L1ボタンを押しっぱなしにします。するとスティッチが超スローモーションモードに入るため、周りの時間の流れが、さらにゆっくりになります。周りの世界がほとんど止まっているように見えますが、実際にはスティッチが他の何よりもずっとずっと速く動いているのです。体当たりするターゲットに落ち着いて狙いをつけましょう。狙いが定まったら、L1ボタンをはなしてスティッチをターゲットに突進させます。同じ敵に何度も体当たりしたかったら、敵に命中したあとすぐにまたL1ボタンを押せばいいのです。

特殊アイテム

ただその辺にころがっているものもあれば、手の届きにくいところに隠されているものもあります。また、なにかの物の中に入っているものもあります。何が入っているか確かめるために、まずは物を壊してみましょう! 面白がって手当たりしだいに壊しまくってもいいですよ。ただし、爆発がおさまった後をよく確かめなくてはなりません。破片の中から思わぬ物が見つかるはずです。

DNA

ジャンバ博士は、実験で使うためのDNA(遺伝子コード)をスティッチと≪試作品621≫に探させています。DNAを数多く集めれば、ほかのワールドでも大暴れさせてもらえることでしょう。次のワールドを目指して、DNA集めにはげみましょう。

コミュニケーター

ジャンバ博士はいつもスティッチの仕事ぶりを見守っています。スティッチを回転する赤いコミュニケーターに移動させると、≪試作品626≫の生みの親自身からいろいろなアドバイスがもらえます。

チェックポイント

スティッチの体力がゼロになっても、直前に通過したチェックポイントから再度挑戦することができます。また、チェックポイントは道案内の役割もはたします。
チェックポイント上で点滅する矢印は、次の目標への方向を指しています。

エイリアンの肉

突然変異したエイリアンの肉を食べると、スティッチの体力が回復します。おいしそうではないかもしれませんが、たしかにスティッチの体力は回復します。スティッチの体力メーターが最高レベルになっているときは、何の効果もありません。

リール

リールを集めると、シークレット・ムービーを入手できます。シークレット・ムービーは、メインメニューから選択することができます。
入手したいシークレット・ムービーを選び、必要な数のリールと引き換えに見ることができるようになります。
リールを多く見つければ見つけるほど、たくさんのシークレット・ムービーを入手できるというわけです!

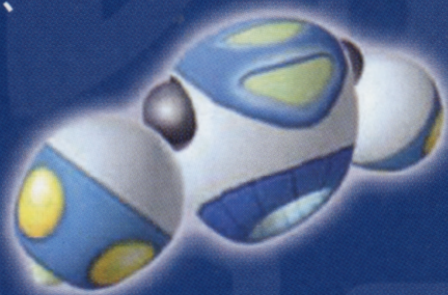
遺伝子イカロボット

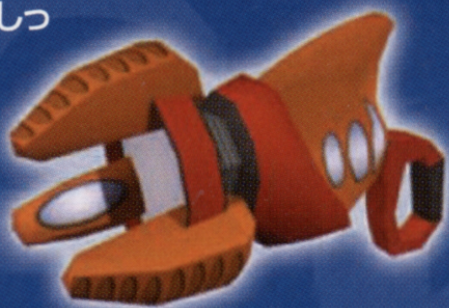
空中に浮いているイカ型ロボットを必死に追跡すれば、隠されているリールを発見することができます。
遺伝子イカロボットを動かすには、ただぶつかればいいのです。
その瞬間から追いかけっこがはじまります!
急いだほうがいいですよ。遺伝子イカロボットは待たされすぎると、最初の場所にワープして戻ってしまいます。

スローモーション

スティッチがスローモーションモードでいられるのは、短い時間だけです。スローモーション・エナジーを集めて紫色のスローモーション・メーターに補充すれば、スティッチが超高速アクションを続けられる時間が長くなるでしょう。

ジェットパック(ロケットパック)

ジェットパック(ロケットパック)を見つけて背負えば、
スティッチも空を飛べます!
ジェットパック(ロケットパック)を加速するには
R1ボタンを押しっぱなしにします。進行方向は
方向キー/左スティックで操作します。
ジェットパック(ロケットパック)で飛んでいるときは、
リングを探してください。リングは、ジェットパック
(ロケットパック)の燃料を補給する場所です。
リングをうまく見つけられなければ、遠くまで行くことができませんよ!

グラップルガン

パイプなど、フックが引っかかりそうな所を目がけてグラップルガンを撃ち、
スティッチをスイングさせて進ませます。R1ボタンを押しっ
ぱなしにして発射し、フックにぶら下がったスティッチは
前後にスイングします。R1ボタンを押しているあいだは、
フックは固定したままになっています。
方向キー/左スティックでスイングを大きくして、
スピードや勢いをつけ、適当なタイミングでR1ボタン
を離すと、スティッチが飛んで行きます!
スイングしたあとにダブルジャンプをすると、飛距離をもっとかせげます。

特殊兵器

スティッチは、4丁のプラズマガンのほかにも特殊兵器を使うことができます。特殊兵器を手に入れたら、△ボタンを押して発射します。特殊兵器は発射できる数が限られているので、どうでもいい物を破壊して無駄にしないようにしましょう。
本当に手強い敵とのバトルにとっておくのです。

フリーズガン

氷の塊にターゲットを閉じ込めます。もちろんその後は、
凍りついたターゲットを撃って、粉々に飛び散らせるのです!

ビッグガン

スティッチのプラズマガンを巨大化させたタイプです。
このタイプは誘導ロケットを発射
できるので、R2ボタンを押して敵をロックオン
したら、△ボタンを押してロケットを発射しま
しょう。その後はただ何もせずに胸のすくよ
うな爆発を見守るだけです。

ポーズメニュー

ゲームを一時停止させてポーズメニューを開きたい場合は、STARTボタンを押してください。

ポーズメニューから「プレイを続ける」を選ぶとゲームを再開できます。また、STARTボタンをもう一度押しても、プレイに戻ることができます。

「オプション」では、オプションメニューを開きます。

「レベル選択へ戻る」を選ぶと、ゲームをセーブしてレベル選択画面に戻ることができます。

「やり直す」を選ぶと、プレイ中のレベルを始めからやり直すことができます。

ゲームの終了とセーブ

進行状況のセーブはすべてオートセーブでおこなわれます。
ゲームを終了したい場合は、ゲーム中にSTARTボタンを押してポーズメニューを表示させ、「レベル選択へ戻る」を選んでください。そこまでの進行状況が自動的にセーブされます。また、レベルの最後にあるテレポーターに入ったときにもオートセーブされます。

メモ: ゲーム開始時に"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)を確認しておきましょう。(→P.4、→P.6)

スティッチの敵

探検を続けるあいだには、多くの敵に出会うはずです。ここでは、スティッチに立ち向かってくる代表的な敵を紹介します。

兵士

バトルスーツに身を包んだ、ごく一般的な宇宙兵士です。動きがにぶくて、あまり賢くはありません。軽武装なので、バトルに参加しようとするのは比較的短い時間だけです。

ヘビーソルジャー

ふつうの兵士よりもタフで頭がよく、てごわい相手です。ぶ厚い装甲で身を固めているので、スティッチのプラズマガンも通用しません!
破壊力抜群の熱追尾ロケットを装備しています。

フロッグボット

大型のカエル型飛行ロボットです。銀河連邦軍によって設計、製作され、インパクトのある地上攻撃をします。
民間の警備会社でも使用しているところが多いので、そう珍しいロボットではありません。
兵士にくらべると賢くはないですが、その分、頑丈にできています。
複雑なセンサーがついていないので、とくに後ろからの奇襲に弱いです。

ウォールガン

強力なプラズマを高速でさくれつさせるうえに、スティッチの攻撃にはびくともしません。体当たりもまったく効きません！フロッグボットと同じく、限られた知性しか与えられていないロボットなので、センサーで動く物をただ追うだけです。注意をそらすのは簡単でしょう。

グリーマ

かわいらしいグリーマはいろいろな場所で見かけます。もともとスティッチの敵として紹介するような生物ではありません。ところが、ハビトレール博士がその一部(実際にはものすごい数)にミュータントの遺伝子コードを組み込んでしまったのです。作りかえられたグリーマは、少し外見が変わっている程度ですが、完全な突然変異を果たすと、みるからに恐ろしい姿に変身します。大きさはスティッチの3倍にもなります。皮膚はとても堅く、プラズマガンにもびくともしません。

ブンブン虫

巨大なトンボのように見え、似たような飛び方をしますが、そのうっとうしさは、むしろハエのようです。ピシャリと叩いて始末するわけにはいかないので、いちいちプラズマガンで狙いをつけなければなりません。これほどうっとうしい敵はありません。

スティッチの仲間

ジャンバ博士

遺伝子工学を専門とする天才科学者。ジャンバ博士はスティッチを可愛がっており、ときには親のような愛情を見せることもあります。ただ、あくまでもスティッチは遺伝子の実験生物で実の子どもではないため、過酷なことを平気でさせることもあります。博士はスティッチが傷つくのを喜びません。でも、そんな心配をするのも、愛情があるからなのか、自分の作り上げた試作品がすべての面において優れていることを望んでいるからなのかは、はっきりしていません。
どちらにしても、作り上げたものに欠点があれば、製作者にも欠点があることになるのです。スティッチが最強の実験生物ではないと言われると、我慢がならず、かんしゃくを起こします。怒りっぽい性格ですが、どんなにはらわたが煮えくり返っていても、人目を気にして、いつも何とか怒りを静めています。

≪試作品621≫

スティッチの直前の試作品である≪試作品621≫は、弟分のスティッチをねたましく思っています。≪試作品621≫はジャンバ博士の実験室の現実をよく理解しているのかもしれません。後からできた≪試作品626≫は、ほんのわずかでも≪試作品621≫より優れているのです。古いモデルよりは新しいモデルのほうが、どうしてもよい出来になってしまいます。試作番号626番のスティッチには決して負けまいと、≪試作品621≫は一生懸命博士の機嫌をとろうとしています。

CREDITS

DISNEY INTERACTIVE

Senior Producer:
SCOTT CUTHBERTSON

Assistant Producer:
AMIR FIROZKAR

Conceptual Art:
MARY ANN RAMIREZ

Featuring the Voice Talents of:
ZOE CALDWELL, JENNIFER HALE, KEVIN MICHAEL RICHARDSON, CHRIS SANDERS, DAVID OGDEN STIERS, JAMES ARNOLD TAYLOR, FRANK WELKER

Audio Post Production:
WALT DISNEY IMAGINEERING, LISA BECKWITH, ROBERT DURAN, JOHN (JK) KESTLER, STEVE LITTEN

Localization:
PHILIPPE JUTON, ALEXANDER COWARD

Manager, Quality Assurance:
DAVID ARNSPIGER

Supervisor, Quality Assurance:
DOUGLAS JACOBS

QA Project Lead:
MIKE O'BRIEN

Senior Testers:
PETER FILICE, LUKE JOZWIAK

QA Test Team:
EITAN LEVINE, SHANNON RANDALL

QA Technology Team:
SCOTT TORROLL (SUPERVISOR, QA TECHNOLOGY TEAM)
EMIL HAGHNAZARIAN

Additional Testing:
ABSOLUTE QUALITY, INC.
MIKE RICHARDSON, TOBY WATKINS

Special Thanks:
WALT DISNEY FEATURE ANIMATION, CLARK SPENCER, DEAN DEBLOIS, CHRIS SANDERS, KELLY SLAGLE, BELA TEMESVARY, LORI KORNGRIEBEL, ROBERT BAGLEY

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA

Senior Producer:
GRADY HUNT

Associate Producer:
SAM THOMPSON

Assistant Producer:
GREG PHILLIPS

Director of Product Development:
CONNIE BOOTH

Vice President of Product Development:
SHUHEI YOSHIDA

Director of Marketing:
AMI MATSUMURA-BLAIRE

Marketing Specialist:
SHELLEY ASHITOMI

Director of Public Relations:
MOLLY SMITH

Public Relations Manager:
CHARLOTTE PANTHER

PR Specialist:
TINA CASALINO

QA Director:
MICHAEL BLACKLEDGE

QA Manager:
RITCHARD MARKELZ

QA Core Manager:
SAM BRADLEY

Project Coordinator:
ERIC IPPOLITO

Technical Coordinator:
ARA DEMIRJIAN

Lead Analyst:
ANDREW WOODWORTH

Analysts:
MATT BALABAN, JASON BIANCHI, TONY FELICE, JEFF JUCO, ROGELIO RAMIREZ

Manual Design:
CMB DESIGN DESIGN PARTNERS, INC.

HIGH VOLTAGE SOFTWARE

Producer:
JEFFREY S. MARKS

Lead Programmer:
JEROME KARAGANIS

Lead Artist:
DAMION DAVIS

Lead Game Designer:
LARALYN MCWILLIAMS

Audio Lead:
TIM STASICA

Assistant Art Lead:
CHRIS COBB

Game Design:
SEAN RILEY

Additional Game Design:
BRANDON FISH, ED KUEHNEL

Programming:
CORY BLOYD, JOSE CORPUZ, COREY FRANG, BRANT FRENCH, MIKE HENRY, PRADYUT PANDA, BRETT Z. RUBIN, KEITH SCHAEFER

Art:
BRAD BOWLING, GRAY GINTHER, CEF GRIMA, CARY PENCZEK, CHRIS PETERSON, BEN SAVAGE, LISA WELLS, STEPHEN ZAFROS

Additional Art:
DARIN BEAVER, AARON MARROQUIN, DAVID SEABAUGH

Audio:
FRED LOVE

Additional Audio:
TIM SCHLIE

Management:
CEO/Founder
KERRY J. GANOFSKY

President:
JOHN W. KOPECKY

VP of Creative Content:
ERIC NOFSINGER

VP of Software Development:
JESSE HELTON

Design Director:
TOM SMITH

Audio Director:
D. CHADD PORTWINE

Director of Technology:
BRETT BOURBIN

Executive Producer:
KEVIN SHELLER

Office Manager:
BRIDGET RANIERI

Logistics Administrator:
MARGARET M. BOHLEN

IT Director:
RAYMOND E. BAILEY

Internal Testing:
GLEN UALAT, KYLE MARCUSSEN

Cinematics by:
ATOMIC IMAGING

High Voltage Software would like to thank the following:
GABE BOTT, DREW CAMPBELL, ANDREW FALTH, STEVE GEHRKE, LEIF LATHROP, ZACK OLIVER, JAY POWELL, ANGEL RUIZ, NEIL VIOLA, ERIC THOMAS, CHAD WHITESELL, CHARLES WHITEHEAD, RED EYE STUDIO - HOFFMAN ESTATES, IL

ELECTRONIC ARTS SQUARE

Producer:
YUKIHITO AYABE

QA Leader:
AKANE KOUYA

QA Testers:
YUKIKO SAKURABA, TADAHIRO ITO

Product Manager:
YOSHIHISA TSUJI

Webmaster:
NAMI TAKADA

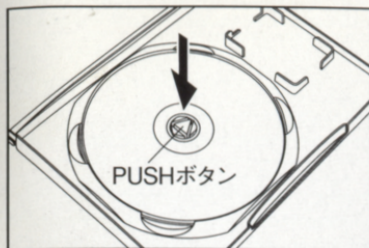
Public Relations:
KAZUYUKI KUMAGAI

Package/Software Manual:
EASQ CREATIVE SERVICE, SMARTECH INC.

Licensing:
YOSHIRO TATEYAMA, LELAND MADREN

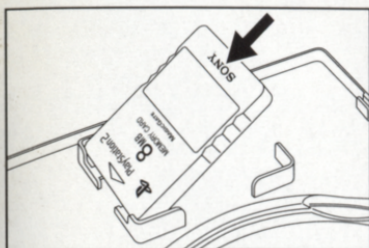
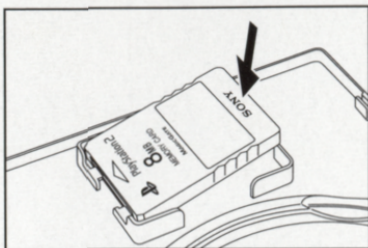
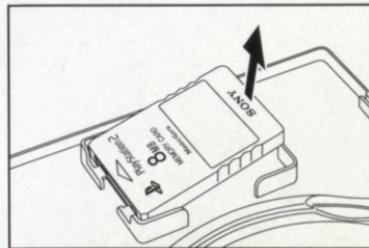
Special Thanks:
HIROHISA SATO, AKIHISA MORIKAWA, MASAMI TAKAHASHI, JASON LINK, HITOSHI IKEDA

エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社
〒141-8663 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル
製品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係
TEL.03-5436-6400（受付時間10:00～18:00／土日祝休）
FAX.03-5436-6296(終日受付) WEB:www.japan.ea.com/support
www.japan.ea.com

ディスクの収納・取り出し方法

PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。

ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外側を、カチッと音がするまで押し込んでください。

ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがありますのでご注意ください。また、ディスクが正しく収納されていないと、ディスクが割れたり、傷が付く原因となりますのでご注意ください。

メモリーカードの収納・取り出し方法

1. メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込んでください。

2.メモリーカードの右端を押し込んでください。

3.取り出す場合は、メモリーカードの右端から持ち上げてください。

使用上のご注意 ●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム"PlayStation 2"専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。●ソフトウェアの「解説書」および"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにディスクトレイにのせてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●ディスクをケースから取り出す際には、ケースのPUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。浮く前に無理に取り出そうとするとディスクが割れたり、指を挟んでけがをすることがあります。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては「"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)」、"PlayStation BB Unit"、"PocketStation"などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●メモリーカードをケースに収める場合は、メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER(メモリーカードホルダー)にある左端のフックに斜めに差し込み、右端を押し込んでください。また、ケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対におやめください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。